



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-227-242
EDN: LAANEY

Научная статья / Research article

Игровые нарративы как инструмент формирования политического дискурса в условиях информационных войн: кейс украинского конфликта

Д.А. Федотов  ¹, С.И. Каминский² 

¹ Санкт-Петербургский государственный университет, *Санкт-Петербург, Российская Федерация*

² Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ» имени В.И. Ульянова (Ленина), *Санкт-Петербург, Российская Федерация*
 phedotovdaniil@mail.ru

Аннотация. Видеоигры — значимый инструмент воздействия на процессы трансформации массового сознания посредством интерактивных символов и нарративов. Выявлены и систематизированы политические образы России, встроенные в их структуру, а также разработаны стратегические подходы к превенции информационных рисков и оптимизации социально-политических коммуникаций. В качестве эмпирического материала исследования рассмотрены зарубежные видеоигры, выпущенные в период с 2014 по 2024 г. и содержащие прямые референции к событиям, происходящим на территории Украины. Методология представленной статьи основана на синтезе нарративного, семиотического и дискурс-анализа игровых аннотаций, алгоритмического изучения игровых механик, экспертных оценок и лонгитюдного мониторинга. Выявлена значительная трансформация репрезентации конфликта в видеоигровом пространстве. До 2014 г. украинский сегмент зарубежной игровой индустрии сохранял культурную и тематическую связь с постсоветским пространством, однако в последующие годы вектор нарративов сместился в сторону формирования антагонистического образа России. В играх, выпущенных после 2022 г., зафиксировано систематическое внедрение антироссийских символов, что свидетельствует о превращении видеоигр в действенный инструмент информационного противостояния. В качестве стратегического ответа на данные вызовы авторами предложена целостная программа развития российской игровой индустрии. Она включает ряд ключевых инициатив: создание грантовых программ, ориентированных на разработку патриотически направленных игровых проектов; интеграцию образовательных элементов в игровые механики; расширение международного сотрудничества в рамках БРИКС и ШОС, а также правовое регулирование политического контента в видеоиграх. Комплексная реализация данных мер направлена на укрепление цифрового суверенитета России в условиях современной геополитической турбулентности.

© Федотов Д.А., Каминский С.И., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Ключевые слова: видеоигры, политические нарративы, политические символы, украинский конфликт, политические образы России, информационная война, цифровой суверенитет, политические коммуникации

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Федотов Д.А., Каминский С.И. Игровые нарративы как инструмент формирования политического дискурса в условиях информационных войн: кейс украинского конфликта // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 227–242. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-227-242>

Game Narratives as Tools for Shaping Political Discourse Amidst Information Wars: The Case of the Ukrainian Conflict

Daniil A. Fedotov¹  , Stanislav I. Kaminsky² 

¹ St Petersburg University, *St Petersburg, Russian Federation*

² St Petersburg Electrotechnical University “LETI”, *St Petersburg, Russian Federation*

 phedotovdaniil@mail.ru

Abstract. The video games are a significant tool for influencing the processes of transformation of mass consciousness through interactive symbols and narratives. The political images of Russia built into their structure are identified and systematized, and strategic approaches to preventing information risks and optimizing socio-political communications are developed. The empirical material of the study includes foreign video games released between 2014 and 2024, containing direct references to events taking place in Ukraine. The methodology of the study is based on the synthesis of narrative, semiotic and discourse analysis of game annotations, algorithmic study of game mechanics, expert assessments and longitudinal monitoring. The results of the study revealed a significant transformation of the representation of the conflict in the video game space. Until 2014, the Ukrainian segment of the foreign gaming industry maintained cultural and thematic ties with the post-Soviet space, but in subsequent years the vector of narratives shifted towards the formation of an antagonistic image of Russia. Games released after 2022 have systematically introduced anti-Russian symbols, indicating that video games have become an effective tool for information warfare. As a strategic response to these challenges, the authors propose a comprehensive program for the development of the Russian gaming industry. It includes a number of key initiatives: the creation of grant programs aimed at developing patriotically oriented gaming projects; the integration of educational elements into game mechanics; the expansion of international cooperation within the BRICS and SCO; as well as legal regulation of political content in video games. The comprehensive implementation of these measures is aimed at strengthening Russia’s digital sovereignty in the context of modern geopolitical turbulence.

Keywords: video games, political narratives, political symbols, the Ukrainian conflict, political images of Russia, information warfare, digital sovereignty, political communications

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Fedotov, D.A., & Kaminsky, S.I. (2025). Game narratives as tools for shaping political discourse amidst information wars: The case of the Ukrainian conflict. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 227–242. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-227-242>

Введение

На современном этапе геополитические конфликты разворачиваются не только в реальном, но и в виртуальном, информационном измерении, где ключевую роль играет борьба за символическое пространство. Различные медиа становятся площадками, на которых формируются, транслируются и сосуществуют разнонаправленные политические дискурсы. В этом контексте особый интерес представляет видеоигровая индустрия — относительно новый, но стремительно развивающийся канал политических коммуникаций, оказывающий масштабное влияние на массовое сознание [Каминский, Федотов, Кривошеев 2024: 166].

Можно утверждать, что видеоигры, в отличие от традиционных медиа, обладают уникальным свойством — интерактивностью, которая превращает пользователя из пассивного наблюдателя в активного участника событий. Погружаясь в виртуальную реальность, игрок не только воспринимает информацию, но и взаимодействует с ней, принимает решения, влияющие на развитие сюжета, что существенно катализирует чувство вовлеченности [Wolf 2008: 23].

Несмотря на очевидную научную значимость, данная сфера исследования долгое время оставалась на периферии внимания академического сообщества. В то время как литература, кинематограф и традиционные СМИ регулярно становились объектами политологического анализа, видеоигры рассматривались преимущественно как развлекательный контент, лишенный структурированного идеологического наполнения. Однако экспоненциальный рост игровой индустрии, увеличение ее аудитории и усложнение нарративных структур современных игр требуют однозначного пересмотра данной позиции [Гришин, Иглин 2015]. В последние годы наблюдается значительное повышение интереса к препарированию политических аспектов видеоигр. Формируется понимание того, что игровые проекты не только отражают существующие в обществе представления о политических процессах, но и активно задействуются в их конструировании. Особенно отчетливо это проявляется при репрезентации международных конфликтов, где видеоигры становятся частью информационного противостояния сторон. В этом контексте невозможно не согласиться с позицией С.И. Белова, который справедливо отмечает, что интерактивные виртуальные среды становятся важным способом передачи исторических нарративов и интерпретаций [Белов 2018: 97].

В рамках данного исследования авторы обращаются к анализу политических нарративов, символов и образов в видеоиграх, тематически связанных с событиями на Украине в период 2014–2024 гг. Этот временной отрезок характеризуется значительными геополитическими трансформациями, которые нашли отражение в различных медиа, включая видеоигровое пространство. Комплексное изучение репрезентативных моделей украинского конфликта в зарубежных игровых проектах позволяет выявить ключевые тенденции в этой области, оценить их влияние на массовое сознание, обозначить ключевые риски и угрозы.

Теоретические основы исследования: особенности видеоигр как символического коммуникативного медиума

Представленная работа основывается на гипотезе, согласно которой в современном информационном пространстве политические символы играют ключевую роль как инструменты структурирования общественного сознания и механизмы легитимации власти. Это означает, что в условиях цифровизации и виртуализации политических коммуникаций особую актуальность приобретает исследование трансформации символических систем и их влияния на общественно-политические процессы [Мальцева, Федотов, Каминский 2023: 18]. Обратимся к основным аналитическим траекториям, выступившим наиболее теоретически плодотворными для данной работы.

Под политическим символом авторами понимается объект, наделенный политическим смыслом, служащий инструментом объединения, мобилизации или изменения общественного сознания. Политический символ превращает абстрактные идеологические концепты («свобода», «равенство» и «братство») в образы, содержащие эмоциональную компоненту, облегчающие их массовое восприятие [Гаджиев 1994: 341–345]. В этом контексте М. Эдельман в работе «Символическое использование политики» критически анализировал риторику «национальной безопасности» во время холодной войны, которая оправдывала милитаризацию, заменяя рациональный анализ эмоциональными лозунгами для самосохранения истеблишмента, создающего символические конструкты [Эдельман 2002]. К. Гирц в эссе «Идеология как культурная система» рассматривал символы как «носители смыслов», структурирующие идеологические системы через культурные коды [Гирц 2004]. Исследователь отмечал, что визуальные и звуковые символы (флаги, гимны) и ритуальные практики (инаугурация) становятся маркерами коллективной идентичности, обеспечивающими связь индивидов с политическими проектами. П. Бурдьё в работе «Практический смысл» развивал концепцию символического насилия, объяснял механизмы, посредством которых доминирующие группы представляют свои символические системы (образовательные стандарты, доминирующий язык) как «естественные», скрывая социальное неравенство и легитимируя властные отношения [Бурдьё 2001].

Таким образом, можно заключить, что политические символы способны материализовать абстракции, вызывать коллективные эмоциональные состояния, зависеть от контекста и служить инструментом социальной мобилизации. Они представляют собой дискурсивный язык элитарных групп (контрэлит), передающий идеологические конструкты через культурные коды всем участникам политических коммуникаций. В рамках представленного исследования политических символов в видеоиграх авторами были использованы несколько ключевых категорий:

- 1) геральдические символы (флаги, гербы, национальные цвета) — используются для прямой идентификации сторон конфликта;
- 2) исторические символы (отсылки к историческим событиям, фигурам) — создают исторический контекст для интерпретации современных событий;

- 3) милитарные символы (специфические знаки различия, военная техника) — формируют образ военного противостояния;
- 4) идеологические символы (лозунги, эмблемы политических движений) — транслируют политические ценности и установки.

Продолжая очерчивать теоретические рамки работы, необходимо отметить, что неотъемлемым аспектом изучения политической символики является анализ политического образа, поскольку символы являются одной из основных его составляющих. Е.Б. Шестопал определяет понятие «политический образ» как представление реальных характеристик объекта восприятия — государства, политического лидера и др., а также как проекцию ожиданий субъекта восприятия — индивидов, потребляющих политическую информацию [Шестопал 2018: 141–142]. В этом контексте формирование политических образов происходит как на индивидуальном, так и на коллективном уровнях, в обществах с разной степенью политической интеграции. На формирование образов влияют культурные паттерны, региональная специфика, исторический контекст. Важной характеристикой политического образа является его стереотипность и узнаваемость. Политический образ представляет собой сложную систему ассоциаций, эмоциональных реакций, формирующих восприятие актора. Важно отметить, что образы упрощают сложность реальности, заменяя рациональный анализ эмоциональными стереотипами. В этом контексте Э. Даунс в работе «An Economic Theory of Democracy» показал, что зачастую рядовые избиратели ориентируются на эффектные и яркие образы, а не на программные установки. Исследователь констатировал, что такой эффект превращает политический процесс в своеобразную «ярмарку образов», где партии конкурируют за символический капитал [Downs 1957]. Далее, Р. Смит в монографии «Civic Ideals» раскрыл механизмы, посредством которых политические образы формируют национальную идентичность. В работе исследовалось то, как американская национальная идентичность формировалась через противоречие между инклюзивными образами (образ американской мечты и образ республиканской добродетели) и эксклюзивными практиками — расовыми, гендерными, религиозными иерархиями. Автор резюмирует, что именно инклюзивные образы помогали преодолевать конфликты, порождаемые дискриминационными практиками в процессе национального строительства [Smith 1997]. В современных реалиях слияния «офлайн» и «онлайн» политических пространств проявляются важные тенденции, связанные с изменением политических образов, а именно очевидна необходимость внедрения новых методов их фиксации в виртуальной среде в условиях неконтролируемого распространения мемов, технологий дипфейк и других информационных продуктов, функционирующих независимо от реальных референтов.

Финализируя обозначение ключевых теоретических траекторий анализа, важным для представленного исследования концептом выступает понятие политического нарратива, который определяется как связное повествование, структурирующее интерпретацию событий, процессов и идентичностей через причинно-следственные связи, идеологические акценты и умолчания. Он выполняет

ключевую роль в конструировании коллективной памяти, легитимации власти и мобилизации общества, интегрируя более узкие категории — политические образы и символы — в единый смысловой каркас [Малинова 2016: 147].

Подводя общие итоги артикуляции объяснительного теоретического фрейма исследования, по мнению авторов, требуется обозначение линий взаимной детерминированности концептуализированных выше категорий. Так, в логике представленной работы нарратив служит метаструктурой, задающей рамки интерпретации. Политические символы, выступая базовыми элементами образов, интегрируются в более масштабные нарративные конструкции, формируя глобальный инструментарий современной информационной войны. Как демонстрирует анализ, символы материализуют идеологические абстракции через эмоционально заряженные визуальные коды (флаги, гербы, исторические реминисценции), образы структурируют их в узнаваемые стереотипы, а нарративы задают причинно-следственные рамки интерпретации реальности, легитимируя конкретные властные практики. В условиях цифровой эпохи видеоигры становятся ключевым медиумом трансляции этих элементов, где иммерсивность игрового процесса усиливает эффект «символического насилия» — незаметного внедрения идеологических конструктов через механизмы геймификации. Виртуальные миры не просто отражают, но активно реконструируют политические смыслы, превращаясь в площадки столкновения конкурирующих исторических нарративов. Это создает риски подмены рационального анализа эмоционально окрашенными схемами. Можно утверждать, что противостояние подобным практикам требует не только деконструкции манипулятивных механик (через образовательные методики и экспертный анализ), но и создания альтернативных систем символического производства, основанных на принципах культурного суверенитета и этической ответственности. В этом контексте авторами доказано, что только системный подход, учитывающий взаимосвязь символа, образа и нарратива как трехуровневой системы воздействия, позволит нейтрализовать эффекты смысловой колонизации в цифровом пространстве посредством изучения особенностей видеоигр как коммуникативного медиума, их воздействия на формирование политических представлений в современной информационной среде.

Методологический дизайн исследования

Помимо имплементации фундаментального арсенала теоретических подходов в представленной работе исследование видеоигр включало артикуляцию комплексной авторской методологии, объединяющей количественные и качественные методы. Для формирования репрезентативной выборки были отобраны игры 2014–2024 гг. с прямыми отсылками к украинскому конфликту по наличию тематических маркеров в метаданных, упоминаниям в обзорах и профильных дискуссиях.

Методологический инструментарий включал нарративный анализ сюжетных конструкций, семиотическую деконструкцию визуальных образов (цветовая символика, геральдические элементы, архитектура локаций) и критический дискурс-анализ, направленный на выявление идеологических паттернов в речах персонажей, описаниях миссий и медийном сопровождении игр. Дискурс-анализ осуществлялся через призму трехмерной модели Н. Фэркло — исследовались лингвистические средства легитимации действий игровых фракций, стратегии репрезентации «другого» и механизмы натурализации идеологических установок. Визуальный анализ фокусировался на трех уровнях репрезентации: семиотика пространства (топография разрушенных городов, доминирующие цветовые схемы); иконография персонажей (униформа, атрибуты принадлежности к сторонам конфликта); интерфейсные метафоры (дизайн карт, индикаторов целей, системных сообщений). Отдельное внимание уделялось алгоритмическому анализу игровых механик для выявления их влияния на формирование интерпретаций конфликта через систему вознаграждений и наказаний.

Важным компонентом стало включенное наблюдение, позволившее зафиксировать эффект эмоционального вовлечения через иммерсивные механики. Применялась методика экспертной триангуляции: каждый кейс анализировался независимо исследователем механик геймификации, исследователем политического дискурса и гейм-дизайнером с последующей верификацией интерпретаций. Лонгитюдный мониторинг обновлений выявил корреляцию между изменениями геймплея и актуализацией политических нарративов.

Трансформация видеоигровой индустрии, посвященной украинскому конфликту 2014–2024 гг.

До 2014 г. украинская индустрия видеоигр характеризовалась ориентацией на российский (постсоветский) рынок, продуцируя контент виртуальной реальности, имеющий непосредственную корреляцию с российским культурно-историческим и символическим пространством. Знаковым является факт выпуска серии видеоигр «В тылу врага» в период президентства В. Ющенко, сфокусированной на героизации советских разведчиков, что свидетельствует о сохранении общего культурного поля даже в условиях начавшихся политических трансформаций украинского режима. Однако, помимо устойчивых положительных тенденций, примечательным с точки зрения формирования негативных нарративов восприятия России до глобальной трансформации игровой индустрии в 2014 г. является пример игры «Combat Mission: Black Sea» — военной стратегии, разработка которой была инициирована еще в 2009 г. американской компанией Battlefront без участия украинских разработчиков. Сюжетная линия игры основана на гипотетическом конфликте между Украиной и Россией из-за Крыма. Игроку предоставляется возможность принимать участие в военных действиях против России как на стороне Украины, так и на стороне США. Одна

из миссий предполагает проведение контратаки на российские войска, осуществляющие наступление на Киев¹.

Дальнейшие негативные антироссийские сценарии развития отрасли видеоигр стали укореняться после событий 2014 г. на Украине, что можно охарактеризовать как культурную реструктуризацию индустрии цифровых развлечений. Видеоигры начали репрезентировать конъюнктурные нарративы, артикулируемые политической элитой, сформировавшейся после «Евромайдана». Рефлексия относительно конфронтационных процессов внутри страны нашла отражение в виртуальном игровом пространстве, став инструментом информационного противоборства.

Первым кейсом видеоигры с «евромайданными» символами, образами и нарративами стала модификация «Никто, кроме нас» для игры «В тылу врага 2», созданная в 2019 г. В модификации пользователю предоставляется возможность оказаться в зоне так называемой «антитеррористической операции» на Донбассе, выступая на стороне вооруженных сил Украины в период с 2014 по 2018 г. Масштаб боевых действий против «сепаратистов» ограничен Бахмутской трассой, но расположение видов и родов войск позволяет симулировать карательные операции украинской армии².

Рассматривая обозначенный временной период, можно утверждать, что доминирование идеологически ангажированных нарративов в национальном медийном поле хотя и очевидно, но все же не исключает существования альтернативных репрезентаций конфликта в транснациональном игровом дискурсе. Если проукраинские разработчики демонстрируют тенденцию к монологизации исторического нарратива через бинарную оппозицию «герой — антагонист», то в глобальном контексте встречаются единичные примеры деконструкции подобной манихейской модели. Показательным исключением становится продукция западных студий, предлагающая не линейную пропагандистскую схему, но полифоническую интерпретацию событий через призму философской рефлексии. В 2015 г. бельгийская компания LuGus Studios выпустила игру «Битва за Донецк», посвященную событиям вооруженного конфликта на юго-востоке Украины 2014–2015 гг. Игра репрезентирует противостояние между ополчением Донецкой Народной Республики и Вооруженными силами Украины в рамках так называемой «антитеррористической операции». Особенностью игры является невозможность достижения победы ни одной из сторон конфликта, что заложено в алгоритм разработчиками. Единственным «ресурсом» в игре является гражданское население, и любые решения игрока ведут к истощению этого «ресурса». Финальная сцена демонстрирует количество жертв среди мирных жителей, разрушенный городской ландшафт, что представляет собой философскую рефлексия относительно деструктивной природы вооруженных конфликтов³.

¹ Combat Mission Black Sea. URL: <https://www.matrixgames.com/game/combat-mission-black-sea> (accessed: 01.03.2025).

² Nobody Except Us. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1819794809> (accessed: 01.03.2025).

³ Создана компьютерная игра «Битва за Донецк». URL: <https://kulturologia.ru/news/4333/> (дата обращения: 01.03.2025).

Современный этап создания политизированных нарративов в игровой виртуальной реальности начался в 2022 г., когда была выпущена целая плеяда видеоигр, направленных на дискредитацию Российской Федерации, ее государственных институтов и вооруженных сил. Видеоигры, созданные после 2022 г., характеризуются высокой степенью политизации, антагонизацией образа России и трансляцией односторонней интерпретации конфликта. Эти тенденции прослеживаются как в оригинальных проектах, так и в модификациях существующих игр, что свидетельствует о формировании системы антироссийских символов, образов и нарративов в игровом виртуальном пространстве.

Примечательными кейсами служат проекты, моделирующие прямое военно-политическое противостояние. Так, симулятор «Ukrainian farmy»⁴ тиражирует нарративы об использовании украинской сельскохозяйственной техники для «захвата» российской военной техники. Геополитический симулятор «POWER & REVOLUTION 2022 EDITION»⁵ программно исключает возможность выбора российской стороны, фокусируя игрока на санкционной политике, поддержке украинской армии и снижении популярности российского руководства. Проект «Битва за Украину»⁶ предлагает игрокам моделировать «освобождение украинских территорий» на виртуальной карте, включая Крым и Севастополь, что формирует альтернативную историческую перспективу через игровую механику.

Параллельно развиваются тактико-стратегические проекты, совмещающие жанр стратегии с элементами шутера. Игра «SLAVA UKRAINI!»⁷⁸ визуализирует передвижение российских войск, предлагая игроку участвовать в их уничтожении. Украинско-польские студии расширяют данный подход: «Ukrainian State: The Great Reborn»⁹ акцентирует внимание на боевых действиях в условиях плотной городской застройки, «Ukraine War Stories»¹⁰ добавляет в игру актуальные информационные сводки о ходе противостояния с Российской Федерацией, а «Ukraine War 2022»¹¹ детализирует военную технику, используемую ВСУ, усиливая эффект достоверности.

⁴ Ukrainian Farmy. URL: <https://www.igdb.com/games/ukrainian-farmy> (accessed: 01.03.2025).

⁵ Power & Revolution. 2022 Edition. Geopolitical Simulator 4. URL: https://power-and-revolution.com/store_py2.php?format=WIN&langue=en (accessed: 01.03.2025).

⁶ Битва за Украину. URL: <https://demo.devs.mx/ukraine/> (дата обращения: 01.03.2025).

⁷ Приветствие «Слава Украине» признано Минюстом РФ атрибутом экстремистской организации и запрещено. Источник: Минюст признал «нацистской» фразу «Слава Украине». URL: <https://www.rbc.ru/politics/18/01/2024/65a979d09a794762ae43e844?ysclid=m9642q1mu266807246/> (дата обращения: 01.03.2025).

⁸ Thor Gaming. URL: <https://thorgaming.eu/slava-ukraini/> (accessed: 01.03.2025).

⁹ Ukrainian State: the Great Reborn. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=spanish&id=2978206681&searchtext=> (accessed: 01.03.2025). Игра недоступна на территории РФ.

¹⁰ War stories. URL: https://store.steampowered.com/app/1985510/Ukraine_War_Stories/?l=russian (accessed: 01.03.2025, недоступно без VPN). Игра недоступна на территории РФ.

¹¹ Ukraine War 2022. URL: https://store.steampowered.com/app/2688210/Ukraine_War_2022/?l=russian (accessed: 01.03.2025). Игра недоступна на территории РФ.

Корпоративные инициативы демонстрируют адаптацию существующих онлайн-видеоигр под задачи идеологической конфронтации с Российской Федерацией. Белорусская «Wargaming» (зарегистрированная на Кипре) принимала попытки трансформации симулятора «World of Tanks»¹² в инструмент сбора средств для ВСУ через акцию «Броня Украины»¹³, сопровождаемую интервью с украинскими военными и видеоматериалами применения украинской военной техники. Польская студия «11 bit studios» снабдила симулятор выживания в вооруженном конфликте «This War of Mine» дополнением «Ukrainian Donation Pack», акцентируясь на разрушениях украинских городов, проигнорировав при этом трагедию разрушения инфраструктуры Донбасса¹⁴.

Институциональный уровень политизации виртуального игрового пространства отражает и мини-игра «Байрактар», встроенная в украинское государственное приложение «Дія» (аналог российских «Госуслуг»). Симулятор ударов по российской технике, представленный украинским министром М. Фёдоровым как «цифровое развлечение», легитимизирует милитаристские образы через платформу электронных услуг, стирая границы между бюрократическими процедурами и политической пропагандой¹⁵.

Таким образом, можно заключить, что видеоигры, вышедшие после 2022 г., формируют систему антироссийских нарративов, символов и образов, сочетая иммерсивность с политизацией. Проекты эксплуатируют коммерческие модели (микротранзакции, DLC) для финансирования ВСУ, а модерация контента блокирует пророссийские высказывания, превращая виртуальные платформы в пространства идеологической гегемонии США, ЕС и стан НАТО. Это свидетельствует о трансформации игровой индустрии в инструмент информационной войны, где развлекательный контент становится пропагандистским.

Результаты исследования: стратегические направления модернизации российской игровой индустрии

В ходе исследования было установлено, что репрезентация политических символов, образов в видеоиграх, посвященных украинскому конфликту, иллюстрирует фундаментальные изменения в глобальных нарративах, формируемых

¹² Генпрокуратура потребовала запрета деятельности владельца World of Tanks в связи с «экстремистской деятельностью» 26.04.2025. URL: <https://www.rbc.ru/politics/26/04/2025/680ca8249a79471b3863ca49?ysclid=ma3pacdlm1342415148> (дата обращения: 26.04.2025); Суд арестовал активы российского издателя игры «Мир танков». URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/24/04/2025/680a30609a794772af778315?from=article_body (дата обращения: 26.04.2025).

¹³ Игра в танки — измена родине. Как видеоигры помогают собирать средства для ВСУ. URL: https://www.pravda.ru/news/video_games/2056171-rossiiskie-vlasti-blokirujut-igry-i-strimysobirajuschie-na/ (дата обращения: 01.03.2025).

¹⁴ Разработчики This War of Mine собрали 700 тысяч долларов на помощь Украине. URL: <https://shazoo.ru/2022/03/04/123318/razrabotciki-this-war-of-mine-sobrali-700-tysyach-dollarov-na-pomoshh-ukraine> (дата обращения: 01.03.2025).

¹⁵ Процесс медиа. URL: <https://processer.media/ru/v-dii-zapustili-igru-iebjraktar-v-kotoroj-nuzhno-unichtozhat-tehniku-okkupantov/> (дата обращения: 01.03.2025, недоступно на территории РФ).

в виртуальном пространстве. До 2014 г. украинская игровая индустрия была ориентирована на постсоветское культурное пространство и репрезентацию общей исторической памяти. Однако последующие события стимулировали создание альтернативных дискурсов, направленных на формирование новых политических идентичностей с выраженным антироссийским характером.

Результаты исследования подтверждают тезис о том, что в третьем десятилетии XXI в. видеоигры становятся легитимной частью политически актуального пропагандистского дискурса [Беляев, Кутоманов, Резник 2021: 448]. В контексте необходимости противодействия созданию и трансляции негативных политических образов России, формируемых в виртуальном игровом пространстве, целесообразно рассмотреть комплекс практических рекомендаций, направленных на сохранение пророссийских нарративов.

Авторы приходят к выводу, что институциональная поддержка отечественных разработчиков видеоигр может быть реализована посредством создания специализированного фонда при Министерстве цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации с собственным бюджетом с целью долгосрочной, системной работы, основанной на внедрении механизмов стратегического планирования. В структуре данного фонда представляется целесообразным формирование программы грантовой поддержки, ориентированной на разработку видеоигр по приоритетным направлениям: исторических стратегий, военных симуляторов, образовательных игр. Эффективное функционирование данного института требует также учреждения экспертного совета, формируемого на принципах межотраслевой синергии: наряду с представителями Российского военно-исторического общества, Российского исторического общества и учеными-обществоведами из академических институтов, в его состав целесообразно включить специалистов в области медиакультуры, цифровой антропологии, а также практиков игровой индустрии. Подобная конфигурация обеспечит многомерную экспертизу, позволяющую балансировать идеологическую составляющую проектов в соответствии с требованиями технологической реализации, нарративной убедительности и культурной релевантности.

Исследование также продемонстрировало, что методологические основы анализа политического контента видеоигр требуют создания специализированного центра мониторинга на базе Российской академии наук, в функционал которого будет входить разработка системы индикаторов для оценки политического содержания игр, формирование критериев отбора контента для реестра видеоигр, содержащих противоправный деструктивный контент, и последующая публикация аналитических отчетов с практическими рекомендациями. Нормативно-правовым базисом данного направления могут служить дополнения в Постановление Правительства РФ от 26.10.2012 № 1101 «О единой автоматизированной информационной системе «Единый реестр»¹⁶ и использование

¹⁶ Постановление Правительства Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 1101 «О единой автоматизированной информационной системе „Единый реестр“» // Собрание законодательства РФ. 2012. № 44. Ст. 6022.

механизмов Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»¹⁷.

По мнению авторов, эффективная интеграция образовательных компонентов в игровую индустрию требует запуска специальной программы с целью трансляции патриотических нарративов в контексте распространения исторической правды в цифровом формате, что позволит осуществить создание серии образовательных игр по ключевым историческим периодам российско-украинских отношений, интеграцию игровых механик в школьные образовательные программы и разработку VR/AR-проектов для музеев и образовательных учреждений. Реализация данного направления возможна в контексте Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»¹⁸ с внесением соответствующих дополнений в систему образовательных стандартов.

Проведенное исследование показало, что развитие международного сотрудничества в сфере регулирования политического контента в видеоиграх имеет масштабные перспективы инициирования дискуссии в рамках БРИКС, ШОС и других заинтересованных международных организаций, а также организации международных площадок, посвященных вопросам разработки этических подходов в виртуальном игровом пространстве. Формирование международной рабочей группы по разработке этического кодекса и поддержка совместных проектов с разработчиками из дружественных стран также представляются стратегически важными направлениями. Нормативно-правовой основой могут послужить многосторонние соглашения о культурном сотрудничестве и взаимодействии через каналы ЮНЕСКО.

Авторы работы убеждены, что стимулирование научных исследований в области влияния видеоигр на политическое сознание имеет критическое значение и предполагает включение данной тематики в приоритетные направления научных фондов, создание специализированной лаборатории при ведущих российских университетах и проведение серии социологических исследований различных возрастных групп. Данное направление может быть реализовано в контексте Постановления Правительства РФ от 29.03.2019 № 377 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации „Научно-технологическое развитие Российской Федерации“»¹⁹ и Федерального закона от 23.08.1996 № 127-ФЗ «О науке и государственной научно-технической политике»²⁰.

В ходе исследования было установлено, что разработка нормативно-правовой базы для регулирования политического контента в видеоиграх

¹⁷ Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» // Собрание законодательства РФ. 2006. № 31 (ч. 1). Ст. 3448.

¹⁸ Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. 2012. № 53 (ч. 1). Ст. 7598.

¹⁹ Постановление Правительства Российской Федерации от 29 марта 2019 г. № 377 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации „Научно-технологическое развитие Российской Федерации“» // Собрание законодательства РФ. 2019. № 14. Ст. 1553.

²⁰ Федеральный закон от 23 августа 1996 г. № 127-ФЗ «О науке и государственной научно-технической политике» // Собрание законодательства РФ. 1996. № 35. Ст. 4137.

требует подготовки проекта федерального закона «О регулировании политического контента в цифровых произведениях», внесения дополнений в Федеральный закон от 25.07.2002 № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности»²¹ и совершенствования механизмов возрастной классификации видеоигр. Особую актуальность, по мнению авторов, представляет введение обязательной экспертизы игр с историческим и политическим содержанием.

В представленной работе доказана и обоснована важность создания национальной платформы для дистрибуции отечественных видеоигр, что предполагает разработку российских аналогов «Steam» и «Epic Game Store» с государственным участием, внедрение программы льготного налогообложения для игр, распространяемых через национальную платформу, и обеспечение доступа к платформе в странах ЕАЭС и СНГ. Подготовка специалистов в данной области требует создания специализированных программ в высших учебных заведениях по направлению «Политический контент в цифровых медиа» и организации курсов повышения квалификации для разработчиков. Параллельно необходимо развитие механизмов государственно-частного партнерства в сфере создания видеоигр и привлечение крупных российских корпораций к спонсированию патриотических игровых проектов.

Проведенное исследование позволило сделать вывод, что система информационного противодействия деструктивным образам, символам и нарративам в игровом пространстве должна быть реализована и через формирование сети пророссийских блоггеров, стримеров, специализирующихся на видеоиграх для продвижения конвенционального контента, а также наращивания российского присутствия в зарубежных игровых сообществах.

Интеграция указанных направлений в единую систему позволит, по мнению авторов, сформировать эффективную стратегию противодействия формированию негативных политических образов России в виртуальном пространстве и создать альтернативные нарративы, отражающие позицию Российской Федерации в контексте современного геополитического противостояния.

Заключение

В рамках представленного исследования было выявлено, что в условиях развития современных конфигураций информационного общества видеоигры становятся значимым инструментом создания и трансляции политических нарративов, символов и образов. Подтверждается гипотеза о том, что видеоигры играют важную роль в процессе трансформации политических коммуникаций. Авторский анализ кейсов продемонстрировал, что видеоигры стали важной виртуальной площадкой, где происходит столкновение конкурирующих информационных потоков, генерирующих существенные риски.

²¹ Федеральный закон от 25 июля 2002 г. № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности» // Собрание законодательства РФ. 2002. № 30. Ст. 3031.

Исследование динамики развития зарубежной индустрии видеоигр за последнее десятилетие позволяет сделать вывод о том, что на Российскую Федерацию оказывается беспрецедентное политическое давление в цифровой среде. Наблюдается рост количества интерактивных произведений, которые формируют некорректное представление о роли России как в международных отношениях в целом, так и в контексте украинского кризиса в частности. События вооруженного конфликта на Донбассе и специальной военной операции на территории Украины интерпретируются исключительно через призму украинской и западной идеологической парадигмы.

Эскалация медиатизации политики в глобальном цифровом пространстве актуализирует вопрос о долгосрочных социокультурных последствиях доминирования антироссийских нарративов в игровой индустрии. Катализируемое алгоритмами платформ распространение идеологически ангажированного контента не только формирует искаженные когнитивные карты исторических событий у цифрового поколения, но и способствует конструированию дегуманизованного образа России как «цивилизационного антипода».

В данном контексте можно утверждать, что реакция государственных институтов в процессе конструктивизации обозначенных угроз не может ограничиваться фрагментарными запретительными мерами. Требуется реализация превентивной стратегии, синхронизирующей институциональное проектирование инфраструктуры для производства этически ответственных игр, эпистемологическую модернизацию через интеграцию исследований цифровой антропологии и поведенческих наук в процесс формирования контента, международное позиционирование российских игр как элементов «мягкой силы» на площадках БРИКС и ШОС, а также образовательную адаптацию, предполагающую разработку педагогических методик деконструкции манипулятивных механик в игровых средах, способствуя ослаблению эффекта «двойной герменевтики», когда западная интерпретация российско-украинского конфликта, транслируемая через игры, приобретает статус нормативной истины.

Поступила в редакцию / Received: 11.02.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 01.03.2025

Принята к публикации / Accepted: 14.03.2025

Библиографический список

- Белов С.И.* Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96–104. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104> EDN: YTFDVS
- Беляев Д.А., Кутоманов С.А., Резник С.В.* Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // *Nomothetika: Философия. Социология. Право.* 2021. Т. 46. № 3. С. 443–450. <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450> EDN: SEWALF
- Бурдые П.* Практический смысл / пер. с фр. А.Т. Бикбова, К.Д. Вознесенской, С.Н. Зенкина, Н.А. Шматко ; общ. ред. и послесл. Н.А. Шматко. Санкт-Петербург : Алетейя, 2001. EDN: QOGTMH

- Гаджиев К.С. Политическая наука : пособие для преподавателей, аспирантов и студентов гуманитарных факультетов / ред. Л.И. Гецелевич. Москва : Сорос Международные отношения, 1994.
- Гириц К. Идеология как культурная система / пер. с англ. Г. Дашевского. Москва : РОССПЭН, 2004.
- Гришин О.Е., Иглин Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // *Politbook*. 2015. № 1. С. 127–135. EDN: TWRULF
- Каминский С.И., Федотов Д.А., Кривошеев А.А. Геймификация политики: видеоигры как инструмент формирования дискурса и контрдискурса в конфликте // *Социально-политические науки*. 2024. Т. 14, № 6. С. 164–173. <https://doi.org/10.33693/2223-0092-2024-14-6-164-173> EDN: EREGIA
- Мальцева Д.А., Федотов Д.А., Каминский С.И. Видеоигры как инструмент формирования политического образа социального государства в сознании молодежи: кейс «Tropico 6» // *Конфликтология*. 2023. Т. 8, № 14. С. 7–22. <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22> EDN: AJSXPV
- Малинова О.Ю. Официальный исторический нарратив как элемент политики идентичности в России: от 1990-х к 2010-м годам // *Полис. Политические исследования*. 2016. № 6. С. 139–158. <https://doi.org/10.17976/jpps/2016.06.10> EDN: UQTBHT
- Шестопал Е.Б. Политическая психология : учебник для вузов. 5-е изд., перераб. и доп. Москва : Аспект Пресс, 2018.
- Эдельман М. Символическое использование политики // *Политическая наука*. 2002. № 3. С. 32–43.
- Downs A. *An Economic Theory of Democracy*. New York : Harper & Row, 1957.
- Payne M.T. War Bytes: The Critique of Militarism in Spec Ops: The Line // *Critical Studies in Media Communication*. 2014. Vol. 31, no. 4. P. 265–282. <https://doi.org/10.1080/15295036.2014.881518>
- Smith R.M. *Civic Ideals: Conflicting Visions of Citizenship in U.S. History*. New Haven: Yale University Press, 1997.
- Wolf M. *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Westport, Connecticut; London: Greenwood Press, 2008.

References

- Belyaev, D.A., Kutomanov, S.A., & Reznik, S.V. (2021). Propaganda Strategies in Video Games: Practices and Actual Topics. *Nomothetika: Philosophy, Sociology, Law*, 46(3), 443–450. (In Russian). <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450>
- Belov, S.I. (2018). Computer games as a tool for implementation of memory policy (on the example of displaying events of the Great Patriotic war in video games). *RUDN Journal of Political Science*, 20(1), 96–104. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104>
- Bourdieu, P. (2001). *Practical sense*. A.T. Bikbov, K.D. Voznesenskaya, S.N. Zenkin, & N.A. Shmatko (Trans.), N.A. Shmatko (Ed.). St. Petersburg: Aleteya. (In Russian) [Bourdieu, P. (1980). *Le Sens pratique*. Paris: Lee Editions de Minuit.]
- Downs, A. (1957). *An economic theory of democracy*. New York: Harper & Row.
- Edelman, M. (2002). Symbolic use of politics. *Political Science (RU)*, (3), 32–43.
- Gadzhiev, K.S. (1994). *Political science: Manual for teachers, postgraduates and students of humanities faculties*. L.I. Getselevich (Ed.). Moscow: Soros International Relations. (In Russian).
- Geertz, C. (2004). *Ideology as a cultural system*. G. Dashevsky (Trans.). Moscow: ROSSPEN. (In Russian).
- Grishin, O.E., & Iglin, D.A. (2015). Computer games as an element of mass political culture and communication. *Politbook*, (1), 127–135. (In Russian).

- Kaminsky, S.I., Fedotov, D.A., & Krivosheev, A.A. (2024). Gamification of politics: Video games as a tool for shaping discourse and counter-discourse in conflict. *Sociopolitical Sciences*, 14(6), 164–173. (In Russian). <https://doi.org/10.33693/2223-0092-2024-14-6-164-173>
- Malinova, O.Yu. (2016). The official historical narrative as a part of identity policy of the Russian state: From the 1990s to the 2000s. *Polis. Political Studies*, (6), 139–158. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2016.06.10>
- Maltseva, D.A., Fedotov, D.A., & Kaminsky, S.I. (2023). Video games as a tool for shaping the political image of the social state in young people's consciousness: The case of "Tropico 6". *Conflictology*, 8(14), 7–22. (In Russian). <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22>
- Payne, M.T. (2014). War bytes: The critique of militainment in *Spec Ops: The Line*. *Critical Studies in Media Communication*, 31(4), 265–282. <https://doi.org/10.1080/15295036.2014.881518>
- Shestopal, E.B. (2018). *Political psychology: Textbook for universities* (5th ed., rev. and exp.). Moscow: Aspect Press. (In Russian).
- Smith, R.M. (1997). *Civic ideals: Conflicting visions of citizenship in U.S. history*. New Haven: Yale University Press.
- Wolf, M. (2008). *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond*. Westport, CT; London: Greenwood Press.

Сведения об авторах:

Федотов Даниил Андреевич — аспирант факультета политологии, Санкт-Петербургский государственный университет (e-mail: phedotovdaniil@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8338-6751)

Каминский Станислав Игоревич — аспирант, Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ» (e-mail: stanislavkam13@gmail.com) (ORCID: 0009-0005-6864-5395)

About the authors:

Daniil A. Fedotov — postgraduate of the Faculty of Political Science, St Petersburg State University (e-mail: phedotovdaniil@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8338-6751)

Stanislav I. Kaminsky — postgraduate, St Petersburg Electrotechnical University "LETI" (e-mail: stanislavkam13@gmail.com) (ORCID: 0009-0005-6864-5395)